

KARAKTER VISUAL ROFTELL DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS *LOWBROW*

Hanifi Septamahtione

S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

e-mail : hanifisepta@yahoo.co.id

Winarno, S.Sn., M.Sn

e-mail : winn.wiin@gmail.com

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Penulis menciptakan karakter visual Roftell dalam lukisan bergaya *lowbrow*, gaya *lowbrow* dalam lukisan penulis terpengaruh oleh film animasi yang sering ditonton mulai dari kecil sampai saat ini. Dari kegemaran penulis terhadap karakter kartun akhirnya penulis mempunyai ide untuk menciptakan sebuah karakter visual bernama Roftell dengan ciri khas mata tertutup dan tertawa lebar menyeringai. Proses penciptaan dilakukan dengan cara mengamati karakter visual Totoro dalam film animasi *My Neighbor Totoro* dan karakter visual *No Face* dalam film animasi *Spirited Away* karya Hayao Miyazaki. Dilanjutkan dengan improvisasi membuat sketsa pada kertas untuk mengatur proporsi dan anatomi karakter visual Roftell kemudian dipindahkan pada media tekstil dengan teknik *tracing*. Selanjutnya adalah proses visualisasi, yaitu proses pewarnaan dan penyempurnaan bentuk lukisan dengan karakter visual Roftell sebagai objek utamanya. Dalam karya tugas akhir ini penulis mengambil tema dari pengalaman masa muda, masa dengan penuh cinta, cita-cita pencarian jati diri, dan sebuah masa dimana lahirnya kesenangan-kesenangan dalam pergaulan. karya yang dihasilkan sebanyak 5 buah yang dikerjakan dalam kurun waktu 2016-2017.

Kata kunci: Karakter visual Roftell, Penciptaan, Lukisan Lowbrow.

ABSTRACT

The author creates a visual character Roftell in painting style *lowbrow*, *lowbrow* painting style influenced by author frequently watched animated films ranging from childhood until now. From the author craze of the cartoon character, finally the author had the idea to create a visual character named Roftell with eyes closed characteristic grin and a hearty laugh. The creation process is work by observing the visual character of Totoro in the animated film *My Neighbor Totoro* and visual character of *No Face* in the animated film Hayao Miyazaki's *Spirited Away*. Followed by improvised sketch on paper to regulate the proportions and anatomy of the visual character Roftell then moved on textile media with tracing technique. Next is visualization process, the process of coloring and improvement of visual forms of painting with characters Roftell as its main object. For this script the author takes the theme of youth, which full of experience, love, ambition, finding identity, and a period in which a pleasures in the association is born. Artwork produced are 5 pieces done in the period of 2016-2017.

Keywords: Visual character Roftell, Creation, lowbrow painting.

PENDAHULUAN

Secara alami manusia lahir dengan keindahan, karenanya manusia tidak pernah lepas dari kekaguman atas sesuatu yang memiliki nilai keindahan yang terjadi di sekitarnya. gejala-gejala unik yang terjadi di alam raya inilah yang mampu membangkitkan berbagai macam perasaan dari kebahagiaan sampai pada sebuah kesedihan, dari rasa ramai menuju pada hal yang paling sepi.

Dari kekaguman ini lahir gagasan-gagasan untuk menciptakan sebuah karya seni lukis bergaya *lowbrow*, *Lowbrow* yang dijelaskan oleh Robert Williams(2004: 13);

“mengatakan bahwa *lowbrow* merupakan seni rendahan, gerakan seni bawah tanah, ketika itu dunia seni rupa didominasi oleh seni abstrak dan konseptual. Gerakan seni *lowbrow* selalu dikesampingkan dari pikiran-pikiran akademis yang

konvensional, walau demikian karya-karya yang lahir mampu menarik respon dari kalangan anak muda. *Lowbrow* membangun sumber materi dan inspirasi dari beberapa pengaruh yang paling ilustratif, kaya warna, kontroversial, dan juga tradisi gafis. Pengaruh kuat ini muncul dari ilustrasi cerita, seni komik, *science fiction*, seni poster film, produksi film, animasi, seni *punk rock*, seni *hotroad* dan *biker*, grafis di *skateboard*, *graffiti*, dan tato. Gerakan ini mampu bertahan dan tumbuh dengan subur karena berhasil membangun medan sosialnya sendiri untuk menegaskan identitasnya melalui majalah *Juxtapoz*”.

Gaya *lowbrow* banyak mempengaruhi anak muda khususnya penulis, bermula ketika kecil sampai sekarang sering menonton film animasi, mengumpulkan mainan tokoh superhero dan monster-monster fiktif. Gaya-gaya seperti itulah yang

menjadi inspirasi penulis ketika berkarya. Dari ketertarikan terhadap gaya *lowbrow* dan tokoh kartun akhirnya penulis mempunyai ide untuk menciptakan sebuah karakter visual bernama Rofzell sebagai cerminan diri atau *alter ego* untuk mewakili diri penulis yang cenderung pada penggambaran karakter fiktif dengan ciri khas mata tertutup dan tertawa lebar menyeringai.

Rofzell yang diambil dari anagram kata *Rotfl* (*Rolling On The Floor Laughing*) adalah sebuah ungkapan yang menggambarkan ekspresi tertawa terpingkal-pingkal atau terbahak-bahak. Gaya seni jalanan sangat terasa pada setiap karya-karya penulis karena ketika awal masuk kuliah sampai sekarang sering menggambar mural di jalan untuk menyalurkan kesukaan dan pergaulan. Dengan inspirasi seniman jalanan seperti Darbotz dari Jakarta dan Wedhar Riyadi dari Jogja.

Dari pemaparan tersebut penulis terinspirasi untuk mengemukakan ide dan konsep yang diwujudkan ke dalam lukisan. Pemilihan bentuk dan objek pada karya lukis ini bukan serta merta memindahkan atau mencontoh figur yang sudah ada. Dalam hal ini mencoba menciptakan kembali figur baru dengan karakter visual Rofzell sebagai objek utamanya. Menurut penulis karakter visual Rofzell penting untuk diangkat dalam lukisan bergaya *lowbrow* karena karakter visual Rofzell yang unik dan aneh terkesan surealis.

Pemilihan tema karya seni lukis ini lahir dari latar belakang pengamatan terhadap kehidupan masa muda, sebuah masa dimana lahirnya kesenangan-kesenangan dalam pergaulan, sebuah pencarian jati diri dan kebebasan berekspresi. Yang pada akhirnya dalam bentuk lukisan ditampilkan karakter visual Rofzell dengan konsep sesuai pengalaman pada masa muda yang digambarkan menggunakan gaya *Lowbrow*.

METODE PENCIPTAAN

Pada tahap penciptaan seni lukis, terdapat beberapa tahapan secara umum digunakan untuk proses pembuatan karya seni lukis. Dalam sebuah tahapan proses penciptaan karya seni lukis terdapat beberapa tahapan atau proses yang harus dilalui sehingga dapat terciptanya sebuah karya seni lukis. Pada tahapan penciptaan ini penulis mempunyai beberapa metode dalam proses penciptaannya, antara lain;

Pengamatan Visual

Pengamatan merupakan sebuah proses untuk mengenal dunia luar, memahami dan mengerti objek serta sebagai alat untuk menemukan kebenaran dibalik objek. Kebenaran dalam objek akan menjadi suatu penggerak dan kesadaran pada diri manusia.

Proses pengamatan pada diri manusia dilakukan dengan menggunakan salah satu inderawi yakni; penggunaan pada indera mata/ penglihatan. Mata/penglihatan mempunyai daya untuk menyesuaikan diri pada objek yang telah biasa di lihatnya dan mempunyai tanggapan-tanggapan baru dalam keadaan yang abnormal. Peranan mata sangat penting karena mampu melihat berbagai macam bentuk, gerakan, warna dan objek yang nantinya akan merangsang pikiran manusia untuk berbuat sesuatu. (Sudira,2010; 70).

Pengamatan Visual menurut Kartika (2001;56), pengamatan yang berhubungan dengan aktivitas kegiatan indera mata, pendengaran, pembau, peraba, dan perasa.

Mengingat, Rasional, Lahiriah

Mengingat merupakan proses untuk mendukung proses penglihatan. Williem Stern berpendapat bahwa ingatan adalah suatu kemampuan menghubungkan pengalaman yang telah lampau dengan pengalaman sekarang. Pengalaman masa lampau yang telah melekat didalam jiwa seseorang di reproduksi dalam masa sekarang. Sedangkan ingatan menurut Kohnstamm adalah segala macam tugas kejiwaan yang saling berhubungan di dalam waktu. (Sudira,2010;72).

Pengalaman Lahiriah, pengalaman yang berhubungan dengan intelegensi, akal pikiran, rasional, dan penalaran. (Sattar,2012;36).

Proses berpikir terjadi karena adanya kesadaran dalam diri manusia. Melalui proses berpikir inilah manusia dapat mengembangkan kemampuannya untuk mencipta kemajuan peradaban dan kebudayaan yang telah berkembang. Berpikir juga adapt memberikan kekuatan rohaniyah untuk mengontrol dan mengendalikan potensi untuk mencipta sesuatu yang baru. (Sudira,2010;74).

Otak, rasional, sebagai motor penggerak anggota tubuh seluruh komponen secara sistemik atau yang memerintahkan dan mengontrol kerja seluruh anggota tubuh. (Sattar,2012;40).

Rasa, Jiwa, Batiniyah

Manusia sering kali dipengaruhi oleh perasaan. Hal ini menjadi peranan penting dalam pola kehidupan manusia. Perasaan dapat menimbulkan daya dorong (motivasi) bagi manusia. (Sudira,2010;72).

Jiwa (hati, rasa seni) secara rohaniyah perasaan halus, rasa seni, estetis melalui hati sanubari menerima masukan dan intelegensi untuk mempertimbangkannya. (Sattar, 2012; 40).

Seniman

Seniman merupakan orang yang mempunyai bakat seni dan berhasil menciptakan dan menggelar karya seni. (Susanto,2011;356).

Seniman sebagai penggagas, pembuat karya seni melalui hasil proses pengalaman-pengalaman

yang diolah, diendap, dan dihayati. Munculah hasil adaptasi, persepsi, sense, interpretasi, asumsi, rasa seni yang estetik, dan hasil selektifitas penyaringannya kemudian hadir ungkapan ekspresi karya seni. Wujud dan bentuknya merupakan hasil aktivitas seniman baik pribadi maupun masyarakat melalui kelompok sosial dan lingkungan komunitasnya. (Sattar,2012;30).

Ide

Ide adalah rancangan yang disusun sebelum membuat sebuah karya seni. Ide biasanya datang dari mana saja, kapan saja dan dari siapa saja. ide penciptaan penulis banyak didapat dari acara-acara kartun/animasi yang tayang di televisi dan lingkungan kampus seni rupa unesa yang pada awal penulis masuk kuliah tahun 2012 banyak senior yang berkesenian mural dan *graffiti* mempengaruhi penulis sehingga penulis juga ingin mempunyai karakter visual sebagai identitas untuk ditorehkan di jalanan atau media lainnya.

Konsep

Konsep ialah pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Keberhasilan konsep tergantung pada pemantulan realitas objektif didalamnya. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni (Susanto,2011;227).

Konsep adalah penjelasan dari sebuah karya seni agar maksud dan tujuan dari penciptaan karya seni ini menjadi jelas. Konsep penulis adalah menjadikan karakter visual Rofcell sebagai objek utama lukisan. Media yang biasa digunakan dalam pembuatan karya seni biasanya bersifat konvensional dengan media kanvas. Namun dalam hal ini penulis ingin membuat media itu menjadi media yang non konvensional dengan menggunakan kain katun bermotif bunga-bunga.

Proses

Proses dalam karya seni sangat beraneka ragam, dalam tahap penciptaan seni lukis penulis memiliki beberapa tahap dalam pembuatannya dengan melakukan pengamatan, berpikir rasional, dirasakan, menentukan ide, konsep, dan sampai pada tahap memvisualisasikan atau penciptaan.

Hasil Karya Seni

Semua karya seni memiliki form atau bentuk. Bentuk itu bisa realistik atau abstrak, representasional atau non representasional, dibuat secara cermat dengan persiapan yang matang atau dibuat secara spontan ekspresif (Marianto, 2011:6) Perwujudan karya penulis yang ditampilkan adalah berupa bentuk karakter visual Rofcell yang ilustratif

dan terkesan surealis, dengan menggunakan blok warna-warna cerah kemudian dipertegas menggunakan line hitam.

PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN SENI

Proses penciptaan ini terpengaruh oleh film animasi yang sering di tonton mulai dari kecil sampai saat ini.

Proses Pengerjaan dan Hasil Visualisasi Karya

Proses penciptaan ini dilakukan dengan cara mengamati karakter visual Totoro dalam film animasi *My Neighbor Totoro* dan karakter visual *No Face* dalam film animasi *Spirited Away* karya Hayao Miyazaki. Dilanjutkan dengan improvisasi membuat sketsa pada kertas untuk mengatur proporsi dan anatomi karakter visual Rofcell kemudian dipindahkan pada media tekstil dengan teknik *tracing*. Selanjutnya adalah proses visualisasi, yaitu proses pewarnaan dan penyempurnaan bentuk lukisan dengan karakter visual Rofcell sebagai objek utamanya.



Gambar 4.9 Membuat Desain
(Dokumen Penulis)



Gambar 4.10 Proses *Tracing*
(Dokumen Penulis)



Gambar 4.11 Proses pewarnaan dasar
(Dokumen Penulis)



Gambar 4.12 Proses pewarnaan pertama
(Dokumen Penulis)



Gambar 4.13 Proses pewarnaan Kedua
(Dokumen Penulis)



Gambar 4.14 Proses *Outline*
(Dokumen Penulis)



Gambar 4.15 Proses *Lighting*
(Dokumen Penulis)



Gambar 4.16 Proses *Shading*
(Dokumen Penulis)

Hasil Karya

A. Karya Lukis 1



Gambar 4.17 Karya Seni Lukis 1
(Dokumen Penulis)
Lovedinary. 120x100cm. Acrylic on textile. 2016

1. Ide

Masa muda adalah masa dimana seseorang mulai menapaki jenjang untuk mulai membuka diri terhadap pergaulan secara luas. Termasuk dalam hal mengenal lawan jenis. Cinta di masa muda adalah pengalaman yang menegangkan dan menyenangkan. Hubungan percintaan akan selalu melibatkan serangkaian perasaan yang manis hingga getir. Serangkaian pengalaman ini memberi penulis emosi yang lebih stabil dan menyikapi cinta secara biasa saja dan tidak berlebihan.

2. Deskripsi visual

Penggambaran karakter visual Rottfell dengan posisi tangan berpegangan pada dada mengisyaratkan akan perasaan menyenangkan saat jatuh cinta. Perasaan bahagia, berbunga-bunga dan melayang-layang itulah yang biasa diutarakan oleh orang yang sedang jatuh cinta. Saat penulis tahu betapa hubungan percintaan melibatkan serangkaian perasaan yang manis hingga getir, penulis mencoba memaknai cinta dengan tidak berlebihan. Hal itu terlihat dari gambaran sosok wanita berpegangan dengan objek tangan yang tidak nyata dalam gelembung-gelembung awan. Gambaran ini menceritakan bahwa hanya dengan hal yang paling sederhana penulis bisa membayangkan bagaimana merasakan cinta itu sendiri.

B. Karya Lukis 2



Gambar 4.18 Karya Seni Lukis 2
(Dokumen Penulis)

Dosen't Matter. 130x110cm. Acrylic on textile. 2016

1. Ide

Masa muda adalah masa yang penuh dengan kekuatan dan semangat. Penulis seringkali

memanfaatkan masa – masa saat itu untuk memaksa tubuh untuk mencapai batas maksimal, ditambah dengan kurangnya waktu tidur setiap harinya. Memang pada masa muda ini, kekuatan dan semangat sedang berada pada puncak-puncaknya.

2. Deskripsi visual

Dalam karya kedua ini, penulis memvisualkan pengalaman masa muda yang penuh dengan kekuatan dan semangat. Karakter visual *Roftell* dideformasi menyerupai singa. Singa menggambarkan bahwa penulis saat ini ada pada masa puncak kekuatan. Surai singa yang ada di sekeliling kepala menjadikan karakter visual *Roftell* nampak kuat dan gagah. Pada masa ini, penulis merasa tubuh sedang dalam masa puncaknya dan telah mencapai kondisi yang paling sehat dibanding masa kecil dulu yang lebih sering mengalami flu dan batuk. Puncak kemampuan fisik penulis sering dimanfaatkan untuk memaksa tubuh terlalu jauh. Contohnya seperti mengesampingkan waktu tidur untuk menyelesaikan *deadline* ataupun karena terlalu asik nongkrong. Mungkin awalnya jika sering kurang tidur akan bersikap biasa saja tanpa perlu mengkhawatirkan efek akibat kurang tidur yang memang cukup berbahaya bagi kesehatan. Penulis menyadari bahwa efek kurang tidur ini akan sangat mengganggu di kemudian hari. Akibatnya, penulis bisa mendapati penyakit berbahaya dalam tubuh. Kekhawatiran ini terlihat pada penggambaran karakter visual *Roftell* memegang ikan yang isi perutnya keluar api. Ikan dipilih untuk menggambarkan narasi ini karena selain ikan itu bergerak lincah, juga dipercaya sebagai binatang yang paling sedikit tidurnya.

C. Karya Lukis 3



Gambar 4.19 Karya Seni Lukis 3
(Dokumen Penulis)

Hipogasm. 120x100cm. Acrylic on textile. 2016

1. Ide

Ada banyak kesenangan yang bisa dirasakan pada masa muda. Salah satunya adalah musik. Anak muda dan musik memang tidak bisa dipisahkan. Keduanya mempunyai sebuah kedekatan emosional dan ikatan psikis. Kedekatan emosional itu didasari pada rasa suka terhadap musik serta psikis anak muda yang masih labil dalam menemukan jati dirinya.

2. Deskripsi visual

Pada karya ketiga ini penulis menceritakan kesenangannya terhadap musik. Musik adalah salah satu hal yang sangat berpengaruh pada kehidupan penulis. Ada tiga bagian penting dalam musik, yaitu *beat*, ritme, dan harmoni. *Beat* mempengaruhi tubuh, ritme mempengaruhi jiwa, sedangkan harmoni mempengaruhi roh. Contoh paling nyata bahwa *beat* mempengaruhi tubuh adalah saat melihat konser rock. Bisa dipastikan tidak ada penonton maupun musisi dalam konser musik rock yang tubuhnya tidak bergerak. Semuanya bergoyang dahsyat bahkan cenderung lepas kontrol. Kesenangan ini digambarkan dengan karakter visual *Rotfell* yang mengenakan pakaian *denim* ala anak muda jaman sekarang. *Rotfell* sedang membopong alat musik yang warna-warni. Di alat musiknya, terdapat gambar hati dan mata yang menjadi satu tepat di atas alat musik. Hal itu mendeskripsikan pengalaman penulis saat mendengarkan musik dapat merangsang emosi dan mempengaruhi suasana hati.

D. Karya Lukis 4



Gambar 4.20 Karya Seni Lukis 4
(Dokumen Penulis)
Hill-seekers. 120x100cm. Acrylic on textile. 2016

1. Ide

Masa muda adalah masa dengan penuh cita-cita, cita-cita merupakan visi/pandangan kedepan yang mengarah pada pekerjaan yang ingin dicapai, keadaan yang dicita-citakan tentunya harus ditanggung oleh kerja keras.

2. Deskripsi visual

Sehubungan dengan bidang yang digeluti penulis yaitu dibidang seni rupa, cita-cita yang ingin dicapai penulis adalah menjadi terkenal, kaya dan terpendang. Cita-cita ini divisualisasikan sebagai gunung dalam karya lukis keempat ini. Semangat yang tinggi menggebu-gebu untuk meraih cita-cita terlihat pada gambaran karakter visual *Rotfell* melangkah melewati gunung, terdapat ledakan dibalik gunung yang berarti pada masa muda adalah masa dengan jiwa penuh dengan cita-cita.

E. Karya Lukis 5



Gambar 4.21 Karya Seni Lukis 5
(Dokumen Penulis)
Pay and Play. 110x100cm. Acrylic on textile. 2017

1. Ide

Media sosial pada awalnya bertujuan untuk membantu seseorang berkomunikasi. Namun, saat ini fungsi media sosial bergeser untuk memenuhi kebutuhan akan eksistensi. Yang dimaksud dengan kebutuhan eksistensi adalah mengikuti *lifestyle* saat ini atau biasa disebut 'kekinian'. Yang terjadi saat ini, setiap saat akan ada hal baru yang dipublikasikan atau ditunjukkan kepada banyak orang demi menunjukkan eksistensi, baik itu pakaian, kendaraan, makanan, pekerjaan, hingga liburan yang akan terus ditunjukkan ke media sosial.

2. Deskripsi visual

Dalam karya kelima ini, penulis menggambarkan dua karakter visual Rofzell yang sama-sama mengenakan pakaian bermerk dengan harga mahal. Pada masa ini penulis merasa dituntut terus mengikuti apa yang sedang hits seperti membeli pakaian atau sepatu mahal, membeli tanpa peduli apakah barang itu memang dibutuhkan atau tidak. Perilaku seperti ini biasa disebut konsumtif, perilaku konsumtif ini telah banyak melanda semua level dalam masyarakat termasuk penulis. Sebagai contoh adalah apabila suatu barang yang lagi *up to date* maka tanpa pikir panjang akan dibeli. Mungkin menurut pendapat banyak orang perilaku konsumtif seperti membeli pakaian mahal dilihat sebagai perilaku yang salah. Namun, kembali lagi persepsi orang tentu beda-beda. Menurut penulis yang salah adalah orang-orang yang berperilaku konsumtif untuk tetap eksis namun bersumber dari hutang atau masih meminta pada orang tua.

Tangan yang keluar dari tubuh dan menggapai objek dengan simbol *play* di media sosial menggambarkan kebutuhan akan eksistensi. Hal tersebut menggambarkan ingin dikenal dan dilihat banyak orang. Tidak dipungkiri bahwa dengan terkenal maka orang secara psikologis akan merasa lebih bangga. Menurut pandangan psikologi, salah satu alasan seseorang eksis di media sosial adalah karena kecenderungan ingin dikenal dan dilihat banyak orang. Dengan menjadi terkenal, maka secara langsung akan merasa lebih bangga.

PENUTUP

Kesimpulan

Selama proses berkarya dalam kurun waktu 2016-2017 akhirnya skripsi berjudul “Karakter Visual Rofzell Dalam Penciptaan Seni Lukis *Lowbrow*” yang menghasilkan 5 buah karya telah selesai dikerjakan dengan kesimpulan sebagai berikut :

Konsep penciptaan karakter visual Rofzell adalah sebagai cerminan diri atau *alter ego* untuk mewakili diri penulis yang cenderung pada penggambaran karakter fiktif dengan ciri khas mata tertutup dan tertawa lebar menyeringai. Visual karakter *Rofzell* menjadi objek utama dan diilustrasikan sesuai hal atau isu yang diangkat.

Tema yang diangkat dalam penciptaan karakter visual Rofzell adalah pengalaman masa muda, masa dengan penuh cinta, cita-cita pencarian jati diri, dan sebuah masa dimana lahirnya kesenangan-

kesenangan dalam pergaulan. karena itu masa muda dirasa sangat menarik untuk diangkat dalam karya seni lukis.

Proses visualisasi dilakukan setelah pemantapan ide, tema, gaya, media dan teknik. Sketsa manual dan digital dicetak dengan skala 1:1 dan dilakukan proses *tracing* sesuai media tekstil yang akan dilukis. Dilanjutkan dengan proses pewarnaan, *outline*, serta *shadow* dan *lighting*, kemudian diakhiri dengan *coating*.

Bentuk visualisasi yang tercipta adalah lukisan bergaya *Lowbrow* dengan karakter visual Rofzell sebagai objek utama. Warna yang ditampilkan adalah warna-warna cerah dipertegas dengan menggunakan *outline* warna hitam. Tekstil bermotif bunga-bunga dipilih untuk menjadi media sekaligus *background* karena kedekatan pribadi penulis dengan bahan tekstil. Karya yang dihasilkan sebanyak 5 buah karya seni lukis, antara lain berjudul:

Lovedinary (120x100cm), *Doesn't matter* (130x100cm), *Hypogasm* (120x100cm), *Hill-seekers* (120x100cm), *Pay and play* (110x100cm).

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Noryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika sebuah pengantar, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia* : Bandung.
- Iskandar, Popo. 2000. *Alam Pikiran Seniman*. Bandung: Yayasan Popo Iskandar.
- Kamus besar bahasa Indonesia. 2005. Balai Pustaka. Jakarta.
- Kartika Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Katalog pameran tunggal darbotz. 2010. Jakarta: D gallerie.
- M. Sattar. 2012. Proses Apresiasi dan Kreasi dalam Tritunggal Seni. Jurnal Seni Rupa. Unesa. Surabaya.
- Sanyoto, Ebd. 2009. *NIRMANA Elemen-elemen Seni Dan Desain Edisi Kedua*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sudira Made Bambang Oka. 2010. *Ilmu seni teori dan praktik*. Jakarta. Inti prima.
- Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari.
- Susanto, Mike. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Storey, Jhon. 2006. *Cultural Studies Dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta : Jalasutra.

Winarno. 2013. *Seni Lukis di Luar Batas Konvensional*.
URNA. (Volume 3). Surabaya: UNESA.

Majalah :

Juxtapost. Januari 2003

Babyboss. Vol 01. Mei 2008

Babyboss. Vol 02. Agustus 2009

Concept. April 2007

Visual Arts. Juni/Juli 2007

Website :

[www.artrepublic.com/articles/322-the-lowbrow-art-
of-robert-williams.html/](http://www.artrepublic.com/articles/322-the-lowbrow-art-of-robert-williams.html/)

archive.ivaa-online.org/pelakuseni/wedhar-riyadi/

https://en.wikipedia.org/wiki/Yue_Minjun

[http://www.nytimes.com/2012/12/06/arts/06iht-
rartminjun06.html](http://www.nytimes.com/2012/12/06/arts/06iht-rartminjun06.html)

<https://www.artsy.net/artist/yue-minjun>

<http://www.aseanagallery.com/new/details.php?id=24>

